

Il videogioco per imparare la Cybersecurity

LINK: <https://www.lanazione.it/pisa/cronaca/il-videogioco-per-imparare-la-cybersecurity-1.7027708>



Il videogioco per imparare la Cybersecurity "Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio" è un progetto della Ludoteca del **Registro.it** "Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio" Pisa, 12 novembre 2021 - Si chiama "Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio" ed è il videogioco presentato, in occasione del RomeVideoGameLab - quest'anno dedicata a "Umano e digitale". È stato pensato per avvicinare gli alunni tra gli 11 e i 13 anni ai temi della cybersecurity e per migliorare i comportamenti nell'utilizzo della Rete. Si tratta della nuova iniziativa della Ludoteca del **Registro.it**, che ha come obiettivo quello di diffondere la cultura di internet presso le giovani generazioni. La Ludoteca è un progetto del **Registro.it**, - l'organismo che, in seno all'Istituto di informatica e Telematica del Cnr di Pisa, da oltre trent'anni anni assegna e gestisce i domini a targa italiana. Ambienti, mappe, dialoghi, scenari

multipli sono i contenuti - validati dai ricercatori del CNR - alla base del videogame che ha l'obiettivo di approfondire, tra i bambini e i ragazzi, le conoscenze legate al Web e la sicurezza online. "Nabbovaldo e il ricatto dal cyberspazio" è stato pensato come strumento didattico per gli insegnanti e come mezzo di apprendimento per gli studenti. Attraverso le modalità tipiche del videogame, infatti, ha l'obiettivo di insegnare, in modo ironico e inconsueto, termini informatici, nozioni di base e comportamenti corretti per navigare. La sezione "Nabbopedia", inoltre, fornisce un mini-dizionario con le definizioni di alcuni termini tecnici come Trojan, Firewall, Adware, Antivirus, Troll, Ransomware, Scandisk e Spyware. Il gioco, fruibile sia singolarmente che mentre si fanno lezioni e laboratori, genera un punteggio finale che evidenzia la conoscenza dell'utente sui pericoli di

Internet, con una speciale attenzione a social network, virus, truffe online, file sharing e netiquette. Sviluppato in collaborazione con Symmaceo e Grifo Multimedia - e disponibile su App Store di Apple e Google Play - è ispirato al fumetto "Nabbovaldo contro i PC zombie", della collana "Comics & Science" edita dal Cnr, dove il protagonista, un adolescente sempre online ma ingenuo nell'affrontare i pericoli del cyberspazio, si muove a Internetopoli, la città della Rete. Come si evince dal trailer, al link <https://www.youtube.com/watch?v=YQy8pqol36c>, il videogioco racconta di Nabbo, di professione tuttofare, coinvolto in un'avventura con al centro un Ransomware (un malware che estorce denaro) che terrà sotto scacco l'intera città e dovrà indagare cercando una soluzione. Infine, per divulgare il videogame nelle scuole italiane è prevista una guida per genitori e insegnanti e una

formazione per i docenti. Il gioco, infatti, oltre alla modalità "single-player", prevede una versione desktop Windows e MacOS per l'utilizzo didattico in classe. La metodologia proposta dalla Ludoteca del **Registro.it** sarà inoltre quella della "flipped classroom", ovvero il momento di confronto in classe come base per un apprendimento attivo e collaborativo, ma anche con il coinvolgimento di studenti degli istituti superiori nel ruolo di "tutor" per gli alunni delle scuole di ordine inferiore.